

**PERANCANGAN KOMIK KARTUN BERGAYA LOKAL “ LAIN BOLU  
LAIN CAKALANG”**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Persyaratan  
Guna Melengkapi Gelar Sarjana Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Negeri Makassar

**ANDIKA SETIAWAN**

**098614009**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2014**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi karya tugas akhir dengan judul :

**PERANCANGAN KOMIK KARTUN BERGAYA LOKAL  
“ LAIN BOLU LAIN CAKALANG ”**

Nama : Andika Setiawan  
Nim : 098614009  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan.

Makassar, Oktober 2013

Yang Mengajukan,

Andika Setiawan  
NIM. 098614009

Pembimbing :

1. **Drs. Benny Subianto, M.Sn** ( ..... )  
NIP. 19540525 198203 1 002
2. **Ir. Agussalim Djirong, M.T.** ( ..... )  
NIP. 19642306 199112 1 001

Mengetahui :

Ketua Prodi

**Dian Cahyadi, M.Ds**  
NIP. 19770518 200812 1 001

### LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir atas nama **Andika Setiawan / 098614009** dengan judul: **Perancangan Komik Kartun Bergaya Lokal “Lain Bolu Lain Cakalang”**, diterima oleh panitia Ujian Tugas Akhir Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar dengan SK. Nomor: 1863/UN36.8/PP/2014, tanggal 16 Oktober 2014 untuk memenuhi persyaratan akademis guna memperoleh gelar Sarjana Desain pada program studi Desain Komunikasi Visual pada hari Senin, 20 Oktober 2014.

Disahkan oleh:  
Dekan Fakultas Seni dan Desain

**Dr. Karta Jayadi, M.Sn**  
NIP: 19650708 198903 1 002

Panitia Ujian :

1. Ketua

Dr. Karta Jayadi, M.Sn. (.....)

2. Sekertaris

Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds. (.....)

3. Pembimbing I

Drs. Benny Subiantoro, M.Sn. (.....)

4. Pembimbing II

Ir. Agussalim Djirong, M.T. (.....)

5. Penguji I

Drs. Sukarman B., M.Sn. (.....)

6. Penguji II

Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds. (.....)

## ABSTRAK

Andika Setiawan, 2014. Pengantar karya tugas akhir ini berjudul **Perancangan Komik Kartun Bergaya Lokal “Lain Bolu Lain Cakalang”** . Skripsi. Fakultas Seni dan Desain. Universitas Negeri Makassar.

Makassar adalah sebuah kota metropolis. Kota yang tidak hanya menjadi pusat pemerintahan, bisnis dan jasa, tetapi juga menjadi arena bagi bertemunya orang-orang dengan latar kepentingan dan kebudayaan yang beragam, semangat tradisional hadir secara beriringan dengan semangat modernitas. Sebagian dari pola kehidupan Kota Makassar yang beragam dan karakter kebudayaan yang akulturatif itulah yang dituangkan di dalam komik ini. Secara umum komik ini mengangkat empat isu utama, komunitas, kuliner, fenomena, dan ruang. Meski demikian, keempat isu berupaya merekam dan mengungkap denyut kehidupan yang khas dan unik di Kota Makassar baik dulu maupun sekarang. Dalam pembuatan komik ini bertujuan untuk memperkenalkan tentang kebaikan, keramahan, konsistensi, sosial orang-orang Makassar yang menarik untuk diceritakan sehingga orang-orang yang hanya mengenal Makassar dengan karakter kerasnya bisa mengubah pandangan dan penilaiannya yang interpretasi beranggapan buruk tentang orang Makassar menjadi lebih baik.

Serta memiliki tujuan yaitu menghasilkan sebuah buku komik yang memberikan informasi kepada pembaca tentang Kota Makassar menyangkut masalah kebudayaan masyarakatnya, kebiasaan, dan tempat-tempat yang menyimpan cerita tersendiri yang menjadi ciri pembeda Makassar dengan kota-kota lain di Indonesia dan berisi tentang Kota Makassar dulu dengan sekarang yang membekas diingatan masyarakatnya yang kianlama semakin memudar, komik ini mungkin hadir karena hal tersebut yang ingin mempertahankan ciri khas Kota Makassar dan menghadirkan kembali yang sudah hilang.

Dengan menggunakan metode perancangan, komik ini dapat hadir berdasarkan dengan adanya data-data informasi yang telah dikumpulkan mengenai kota dan orang-orang Makassar, baik melalui bahan bacaan yang bersumber dari buku-buku, mjalah, surat kabar dan internet atau artikel lain yang membahas kota Makassar.

Dalam perancangan komik bergaya lokal mesti didalamnya mengandung unsur-unsur daerah yang identik dengan Kota Makassar atau peristiwa dan fenomena yang kerap terjadi disekitar masyarakatnya, jika perlu mengembangkan cerita-cerita fiksi atau super hero dan cerita misteri atau legenda namun mengandung unsur-unsur kebudayaan didalamnya yang menjadi cerminan dari identitas bangsa, sehingga komik lokal tetap bisa bersaing dengan komik-komik luar, dengan maksud mempertahankan ciri kartun hkas Indonesia maka dalam perancangan komik “Lain Bolu Lain Cakalang” tetap menggunakan Kartun bergaya lokal dengan tujuan untuk memperkenalkan kembali kartun Indonesia.

## **MOTTO**

“Keep spirit and finishing”

(Andika Setiawan)

“Satu ons praktek lebih berharga daripada 1 ton teori

(Mahatma Gandhi)”

“Seseorang yang tidak pernah berbuat salah adalah orang yang tidak  
pernah mencoba melakukan hal baru

(Albert Einstein)”

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, segala puji kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan kemudahan dan kelimpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun konsep pengantar karya tugas akhir ini sebagaimana yang telah diwajibkan sebagai syarat gelar keserjanaan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain.

Dapat selesainya Tugas Akhir ini tentu saja tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dorongan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik spiritual maupun moril selama penulis mengerjakan, sejak proses mencari dan memilih materi yang tepat sehingga proses pengerjaan selesai. Terima kasih banyak penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Arismunandar, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Bapak Dr. Karta Jayadi, Ms Selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain.
3. Bapak Dian Cahyadi, M.Ds, Selaku Ketua Prodi. Desain Komunikasi Visual
4. Bapak Drs. Benny Subiantoro, M.Sn, Selaku Pembimbing I dan Bapak Ir. Agussalim Djirong, M.T. Selaku Pembimbing II. Terima kasih sedalam-dalamnya atas segala bimbingan dukungan dan arahan yang diberikan selama menjalani proses menempuh pendidikan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Irfan Kadir S.Pd M.Ds Selaku Pembimbing Akademik. Tidak bosan-bosannya saya ucapkan kata terima kasih atas bimbingan yang diberikan selama menjadi Pembimbing Akademik saya.
6. Bapak Aswar, M.Ds, Selaku Kepala Laboratorium Fakultas Seni dan Desain
7. Bapak, Ibu Staf Administrasi Akademik dan Seluruh Dosen Fakultas Seni dan Desain yang membantu dan memberikan kemudahan dan selama menjalani proses pendidikan.

8. Terima kasih juga saya ucapkan kepada teman-teman HMDKV yang telah memberikan banyak pengalaman selama diperkuliahan dan membantu dalam proses penggarapan tugas akhir ini.
9. Dan tidak lupa Saya ucapkan Terima Kasih yang sedalam-dalamnya Kepada Kedua Orang Tua Saya yang memberikan support, kasih dan sayangnnya dari lahir hingga sekarang.

Akhirnya penulis berharap penyusunan konsep pengantar karya tugas akhir ini dapat berguna, meskipun penulis sadar masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki dan dipelajari. Kritik dan saran penulis harapkan dan semoga dapat menjadikan ini lebih baik.

Makassar, , 2014

Andika Setiawan

## **DAFTAR ISI**

**Halaman**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Ide Penciptaan .....	3
D. Batasan Masalah .....	3
E. Tujuan Perancangan .....	4
F. Manfaat Perancangan .....	4
G. Metodologi Perancangan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
A. Pengertian dan Sejarah.....	7
1.Teori Perancangan.....	7
2.Teori Visual.....	7
3.Komik.....	8
4.Sejarah dan Perkembangan Komik di Indonesia .....	8
5.Unsur-unsur dan Jenis Komik.....	16
6.Kartun.....	23
7.Pengertian Gambaran .....	24
8.Gambaran Umum Kota Makassar.....	24
9.Gambaran Umum Kota Watak Orang Makassar .....	25
10.    lustrasi .....	28
B. Kajian Sumber Penciptaan .....	30



<b>BAB III METODE PERANCANGAN KARYA .....</b>	<b>34</b>
A. Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis .....	34
1. Strategi Perancangan .....	34
2. Strategi Desain Visual .....	35
B. Masalah Yang Hendak Dikomunikasikan .....	35
C. Pendekatan Visual .....	36
D. Sketsa Studi Karakter Komik .....	36
E. Ide Cerita .....	44
F. Struktur Buku .....	46
G. Perencanaan Program .....	46
H. Teknik Pengelolaan Data .....	46
I. Kerangka Pikir .....	46
<b>BAB IV HASIL PERANCANGAN KOMIK .....</b>	<b>38</b>
A. Judul Komik .....	49
B. Cerita Komik .....	49
C. Tokoh Dalam Komik (Desain Karakter yang Terpilih) .....	51
D. Panel Komik .....	58
E. Gambar Manual .....	59
F. Proses Digital .....	60
G. Penjelasan Karya .....	61
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>52</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
Gambar 1.2 Relief Candi Prambanan .....	9
Gambar 2.2 Komik <i>Put On</i> .....	10

Gambar 3.2 Komik Sie Djie Koei .....	11
Gambar 4.2 Komik Garuda Putih.....	12
Gambar 5.2 Contoh Komik Budaya .....	13
Gambar 6.2 Komik Indonesia Periode Medan .....	14
Gambar 7.2 Komik Gundala .....	15
Gambar 8.2 Si Buta dari Gua Hantu.....	15
Gambar 9.2 <i>moment to moment</i> .....	17
Gambar 10.2 <i>action to action</i> .....	18
Gambar 11.2 <i>subject to subject</i> .....	18
Gambar 12.2 <i>scene to scene</i> .....	19
Gambar 13.2 <i>aspect to aspect</i> .....	19
Gambar 14.2 <i>non sequitur</i> .....	20
Gambar 15.2 Kartun Benny and Mice .....	28
Gambar 16.2 Kartun Cangcut si Tompi .....	29
Gambar 1.3 Sketsa Studi Karakter Abyan.....	37
Gambar 2.3 Sketsa Studi Karakter Aditya.....	38
Gambar 3.3 Sketsa Studi Karakter Pak Firman.....	39
Gambar 4.3 Sketsa Studi Karakter Ibu Lilis .....	40
Gambar 1.5 Sketsa Studi Karakter Aco.....	41
Gambar 1.6 Sketsa Studi Karakter Rudi .....	42
Gambar 1.7 Sketsa Studi Karakter Dg.Muna .....	43
Gambar 1.4 Karakter Aditya .....	51
Gambar 2.4 Karakter Abyan.....	52
Gambar 3.4 Karakter Pak Firman.....	53
Gambar 4.4 Karakter Ibu Lilis.....	54

Gambar 5.4 Karakter Aco .....	55
Gambar 5.4 Karakter Rudi .....	56
Gambar 6.4 Karakter Dg. Muna .....	57

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Komik adalah cerita bergambar yang disusun sedemikian rupa dan terkadang dilengkapi teks dialog dan narasi sehingga membentuk jalinan cerita yang menarik untuk dibaca. Komik dicetak dan diterbitkan dalam berbagai bentuk strip dalam Koran atau majala, hingga bentuk buku tersendiri, ataukah dalam bentuk web komik. Dalam isi cerita pada komik terkadang memiliki maksud dan tujuan tersendiri atau sebagai media untuk menyampaikan informasi baik itu produk, tempat, bahkan politik sekalipun. Walau komik terkesan kekanak-kanakan, namun komik adalah salah satu bentuk seni yang komunikatif, informasi yang ingin disampaikan komik tersebut sangat mudah ditanggapi karena terdiri dari gambar, narasi dan dialog sebagai penjelasnya, masih banyak orang yang menggunakan komik sebagai media informasi karena alasan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas komik juga memiliki kelemahan-kelemahan tertentu, dalam perancangan suatu komik banyak hal-hal yang mesti diperhatikan apalagi temanya lebih spesifik seperti halnya perancangan komik kartun bergaya lokal. Di dalam perancangan serta produksi komik bertema lokal pasti menemukan masalah dan kendala seperti, kurang populernya komik-komik bergaya lokal ditengah bumihingnya komik dari luar, kemudian karakter yang digunakan bergaya kartun khas Indonesia ditengah maraknya kartun bergaya Jepang dan Amerika dan selanjutnya tema cerita yang diangkat adalah cerita-cerita rakyat, sedangkan yang populer yaitu cerita tentang superhero fiksi. Hal ini yang menjadi masalah dan pertimbangan dalam perancangan komik kartun bergaya lokal namun disisi lain tujuan dan alasan memilih kartun dan tema cerita lokal yaitu untuk

mempertahankan komik dan kartun khas Indonesia dengan latar belakang cerita lokal yang mungkin sudah jarang kita temui sekarang ini

Saat ini Indonesia mengalami kerisis identitas, hal ini bisa diperbaiki dengan diperkenalkan kembali kebudayaan-kebudayaan lokal merupakan identitas bangsa, salah satu media yang efektif untuk mempertahankan kembali kebudayaan lokal salah satunya adalah komik kartun, karena komik kartun adalah media yang disukai hampir semua kalangan, dengan memasukkan unsur-unsur kebudayaan didalamnya akan membuat ciri khas Indonesia bisa dijadikan sebagai cerminan dari identitas bangsa Indonesia. Dengan upaya ini maka, perkembangan kartun bergaya lokal atau kartun khas Indonesia akan semakin pesat dan kebudayaan Indonesia pun semakin terekspos lebih luas, sehingga sedikit demi sedikit permasalahan diatas bisa teratasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, telah teridentifikasi masalah yang menjadi kendala yaitu :

1. Kurang populernya komik-komik bergaya lokal ditengah bumingnya komik dari luar.
2. kemudian karakter yang digunakan bergaya kartun khas Indonesia ditengah maraknya kartun bergaya Jepang dan Amerika.
3. selanjutnya tema cerita yang diangkat adalah cerita-cerita rakyat, sedangkan yang polular yaitu cerita tentang superhero fixi.

### **C. Rumusan Perancangan**

Berdasarkan paparan tersebut, maka diuraikan rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang komik kartun bergaya lokal ?
2. Bagaimana cara agar komik kartun bergaya lokal dapat tetap eksis ?
3. Mengapa menggunakan gambar kartun bergaya lokal di tengah bumingnya jenis-jenis kartun dari luar ?

### **D. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pembuatan buku komik ini adalah bagaimana metode penyajian visual komik kartun bergaya lokal mengangkat tema sosial dan budaya yang berkembang di masyarakat pada masanya dengan menggunakan ciri khas kartun Indonesia dan bagaimana menarik minat baca masyarakat sehingga cerita dalam komik ini memberikan kesan tertentu untuk para pembaca.

### **E. Tujuan Perancangan**

Tujuan pembuatan komik ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah buku komik yang memberikan informasi kepada pembaca tentang Kota Makassar menyangkut masalah kebudayaan masyarakatnya, kebiasaan, dan tempat-tempat yang menyimpan cerita tersendiri yang menjadi ciri pembeda Makassar dengan kota-kota lain di Indonesia
2. Menghasilkan sebuah buku komik yang berisi tentang Kota Makassar dulu dengan sekarang yang membekas diingatan masyarakatnya yang kianlama semakin memudar, komik ini mungkin hadir karena hal tersebut yang ingin mempertahankan ciri khas Kota Makassar dan menghadirkan kembali yang sudah hilang.

#### **F. Manfaat Perancangan**

Hasil pembuatan komik ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Sebagai media pengenalan tentang Kota Makassar baik dari keragaman budaya, sosial dan adat yang saling tumpang tindih di tengah-tengah masyarakat.
2. Untuk memunculkan kembali apa yang telah hilang dengan sisa-sisa ingatan masyarakat.
3. Memberikan informasi tentang Kota Makassar kepada pembaca melalui empat bagian yaitu, komunitas, fenomena, kuliner, dan ruang yang ke

empatnya mencoba menceritakan tentang Kota Makassar sesuai dengan pandangannya.

## **G. Metode Perancangan**

Sehubungan dengan penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

### **1. Jenis Perancangan**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif-kualitatif, yakni berusaha memberikan gambaran objektif sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya mengenai efektivitas dari penggunaan komik sebagai media pengenalan atau sebagai gambaran Kota Makassar dengan berbagai macam sosial, kebudayaan, dan adat yang berkembang di tengah masyarakatnya.

### **2. Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data ini, selalu didasarkan atas data yang dibutuhkan, yaitu data tentang Makassar Dulu dengan Makassar Sekarang dan data tentang faktor penunjang dan penghambat dalam pelaksanaannya.

### **3. Penelitian Kepustakaan**

Penelitian yang dilakukan melalui bahan bacaan yang bersumber dari buku-buku, majalah, surat kabar, dan juga pencarian data melalui sarana media internet dan buku Makassar, atau artikel lain yang membahas tentang Kota Makassar atau



dokumen yang terkait mengenai Kota Makassar bahkan melalui sketsa gambar atau lukisan yang dihasilkan oleh seniman ilustrator yang mencoba menceritakan tentang Kota Makassar sesuai dengan perspektifnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **A. Pengertian dan Sejarah**

## 1. Teori Perancangan

Perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik.

Dalam bidang teknik, hal ini masih suatu proses yang mana prinsip-prinsip ilmiah dan alat-alat teknik seperti matematika komputer dan bahasa yang dipakai, dalam menghasilkan suatu rancangan jika dilaksanakan akan memenuhi kebutuhan manusia.

Menurut Azhar Susanto dalam bukunya yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya (2004:51), Perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah. Dalam perancangan yang akan dibuat penulis adalah Perancangan Visual Buku Komik Sebagai Gambaran Makassar Dulu dengan Makassar Sekarang.

## 2. Teori Visual

Visual berhubungan erat dengan mata atau penglihatan. Menurut beberapa ahli, visual juga merupakan salah satu bagian dari aktivitas belajar. Di mata aktivitas belajar itu sendiri terdiri atas adanya *somatic* (belajar dengan bergerak dan berbuat), *auditori* (belajar dengan berbicara dan mendengar), *intelktual* (belajar dengan memecahkan masalah dan merenung), dan *visual* (belajar dengan cara melihat, mengamati, dan menggambarkan). Menurut kamus besar bahasa

Indonesia, visual adalah dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Dan menurut Dave Meier, visual belajar dengan mengamati dan menggambarkan.

### **3. Komik**

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri (Wikipedia)

### **4. Sejarah dan Perkembangan Komik di Indonesia**

Cikal bakal komik di Indonesia sudah ada sejak zaman dahulu kala. Penemuan gambar prasejarah pada dinding gua Leang leang di Sulawesi Selatan dan relief-relief pada candi Borobudur serta candi-candi lainnya di Indonesia menunjukkan alur cerita yang serupa dengan komik merupakan buktinya. Pada masa kejayaan Hindu dan Budha, candi-candi yang dibangun kala itu memiliki relief-relief pada dindingnya. Yang jika mengacu pada pengertian komik sebagai gambar yang berurutan seperti yang dikemukakan oleh Will Eisner, dan juga definisi komik oleh Scott McCloud, maka gambar pada dinding-dinding candi dapat dikategorikan sebagai komik, karena merupakan gambar yang berurutan dan merupakan rangkaian suatu cerita tertentu.



Gambar 1.2 Relief Candi Prambanan  
Sumber : gonjanganjing.com

Cerita bergambar atau komik modern pertama kali terbit di Indonesia pada saat munculnya media massa berbahasa Melayu-Cina pada masa penjajahan Belanda. Cerita bergambar (cergam) *Put On* karya Kho Wan Gie (Sopoiku) pada tahun 1931 di harian Sin Po adalah komik Indonesia yang pertama kali terbit. Komik yang berkisah tentang sosok gendut bermata sipit yang melindungi rakyat kecil. Komik ini sangat populer pada masa itu dan terus beredar hingga harian Sin Po dilarang beredar pada tahun 1960. Komik *Put On* bahkan sempat diterbitkan ulang sebanyak dua jilid pada tahun 2010 (Panji Tengkorak, *Kebudayaan dalam Perbincangan*, KPG, 2011).



Gambar 2.2 Komik *Put On*  
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

Cerita bergambar *Put On* merupakan cerita bergambar dengan gaya kartun yang menggunakan pendekatan humor. Sedangkan komik atau cerita bergambar memiliki gaya realistik pertama kali muncul pada tahun 1939, yaitu *Mencari Putri Hijau* karya Nasroen AS yang dimuat dalam harian *Ratoe Timoer*.

Pada masa pendudukan Jepang sekitar tahun 1940-an pers dan media dikebiri fungsinya dan hanya digunakan sebagai alat propaganda Jepang. Namun komik-komik di Indonesia tetap bermunculan dan tidak memiliki kaitan sama sekali dengan propaganda Jepang. Salah satunya adalah cerita legenda *Roro Mendut* karya B. Margono pada tahun 1942, di harian *Sinar Matahari* Yogyakarta.

Setelah kemerdekaan Indonesia Harian Kedaulatan Rakyat memuat komik *Pangeran Diponegoro* dan *Joko Tingkir* serta kisah tentang pendudukan tentara Jepang oleh Abdul Salam pada tahun 1948. Cerita yang bertemakan petualangan dan kisah-kisah kepahlawanan yang diangkat dari cerita rakyat banyak muncul pada

tahun 1952, sehubungan dengan situasi politik kala itu. *Sri Asih* (1952) karya R.A Kosasih, *Kapten Jani* dan *Panglima Najan* karya Tino Sidin, dan *Mala Pahlawan Rimba* (1957) adalah beberapa contoh komik yang muncul pada masa itu.

Sekitar tahun 1947, pengaruh komik Amerika mulai memasuki pasar Indonesia dengan terbitnya *Tarzan* oleh penerbit Keng Po. Dan setelah itu banyak komik asing seperti *Rip Kirby*, *Phantom* dan *John Hazard*. Masuk dalam peredaran dunia komik Indonesia. Untuk menandingi peredaran dan pengaruh komik asing pada masa itu, muncul komik *Sie Djie Koei*, yang bergaya gambar Cina. Komik *Sie Djie Koei* ini dapat dikatakan sebagai pelopor komik-komik silat yang populer di tanah air sekitar tahun 1968. Pada era ini pula muncul komik-komik yang dianggap sebagai imitasi dari komik-komik asing yang beredar.



Gambar 3.2 Komik *Sie Djie Koei*  
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998



Gambar 4.2 Komik *Garuda Putih*  
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

Komik seperti *Sri Asih*, *Putri Bintang* dan *Garuda Putih* adalah sebagian dari komik-komik yang dicap imitasi pada masa itu. Para pendidik bahkan menilai komik sebagai media yang tidak mendidik dan hanya menampilkan budaya-budaya asing semata dan melupakan budaya sendiri. Hal itu ditanggapi oleh beberapa penerbit seperti *Keng Po* dan *Melody* dengan menerbitkan komik-komik berorientasi budaya nasional.

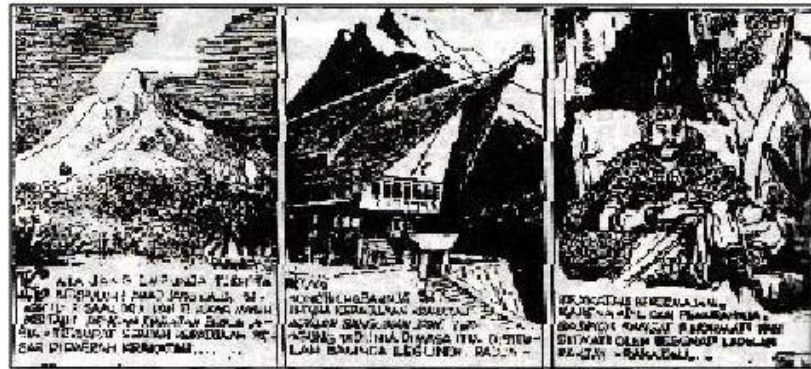
Seperti komik *Lahirnya Gatutkaca* dan *Mahabarata*. Tidak hanya budaya dari kisah pewayangan saja, unsur-unsur budaya daerah juga diangkat sebagai kisah dan tema utama dalam cerita komik Indonesia yang diterbitkan kala itu. Beberapa komik yang bertemakan cerita daerah antara lain *Lutung Kasarung*, *Berdirinya Majapahit*, *Damar Wulan* dan sebagainya (Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998).



Gambar 5.2 Contoh Komik Budaya  
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

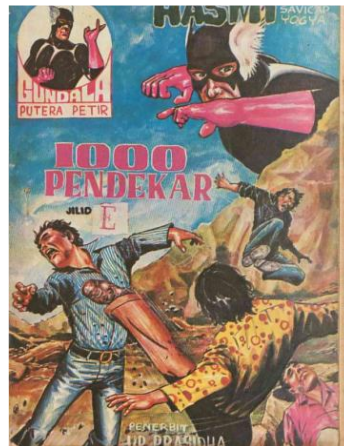
Pada era awal tahun 1960-an dikenal sebagai “Periode Medan”, dikarenakan terpusatnya peredaran komik Indonesia di kota Medan akibat lesunya peredaran di pulau Jawa dan juga banyaknya komik-komik yang terbit bertemakan budaya, kisah dan legenda dari Minangkabau. Tidak hanya komik dengan kisah Minangkabau saja, di Medan juga sering muncul komik dengan tema nasionalisme. Iklim politik Indonesia yang sedang memanas berhubungan dengan konflik perebutan Irian Barat dengan Belanda, memicu munculnya komik yang bercerita tentang perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme. Tentu saja hal ini tidak lepas dari peran tidak langsung Presiden Soekarno, sebagai pemimpin dan teladan memerangi penjajahan.





Gambar 6.2 Komik Indonesia Periode Medan  
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

Pada masa awal orde baru seluruh media massa diawasi secara ketat oleh pemerintah. Demikian halnya dengan komik tidak ketinggalan menjadi sorotan pemerintah. Beberapa komikus seperti Ganes TH, bahkan pernah diinterogasi oleh pihak berwajib karena aktivitasnya sebagai karikaturis di media *Warta Bhakti*. Untuk melindungi hak dan kepentingan komikus, maka saat itu dibentuklah Ikasti (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia).. Di masa ini komik Indonesia kembali marak dan menjadi awal kemunculan komik-komik bertema silat yang dahulu sempat dipelopori oleh komik *Sie Djie Koei*. Munculnya karya-karya seperti *Si Buta Dari Gua Hantu* (Ganesh TH), *Panji Tengkorak* (Jan Jaladara), *Godam* (Wid NS) dan *Gundala* (Hasmi) merupakan beberapa karya yang sangat populer pada masa itu.



Gambar 7.2 Komik *Gundala*  
 Sumber : oldcomics.wordpress.com ( 14 Agustus 2012)



Gambar 8.2 Si Buta dari Gua Hantu  
 Sumber : jualkomiklama.blogspot.com ( 14 Agustus 2012)

Memasuki era tahun 1980-an aktivitas komik di Indonesia seakan menghilang. Pasar komik tanah air mulai dibanjiri oleh komik-komik dari Jepang yang dikenal dengan istilah *manga* yang menghapus habis sejarah panjang perkembangan komik Indonesia. Kini industri komik di Indonesia perlahan mulai bangkit meskipun masih kalah bersaing dari komik-komik asing.

## 5. Unsur-Unsur Dan Jenis Komik

### Unsur-Unsur Komik

Dalam komik terdapat unsur-unsur atau elemen-elemen yang membentuk komik, di antaranya adalah sebagai berikut;

#### a. Panel

Panel merupakan bidang membatasi bagian-bagian pada komik.

Ada dua macam panel yaitu.

##### 1). Panel tertutup

Panel tertutup adalah panel yang dibatasi dengan garis-garis batas.

Garis-garis ini disebut *frame*. Yang paling banyak menggunakan panel ini adalah komik Eropa.

##### 2). Panel terbuka

Panel terbuka adalah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya.

Panel terbuka sekarang banyak digunakan sebagai variasi dalam tampilan komik. Komik Amerika dan Jepang pada saat ini banyak menggunakannya.

McCloud menyebutkan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu *closure*. *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel, yang disebut disebut “parit”(gutter). Panel komik memisahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa yang tidak halus atau *jomplang*, terputus-putus, serta tidak berhubungan. *Closure* memungkinkan kita menggabungkan peristiwa-

peristiwa tersebut dan menyusunnya menjadi suatu peristiwa yang utuh dalam pikiran. *Closure* hanya dapat terjadi jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk mensimulasikan waktu dan adegan.

Selanjutnya, McCloud menjelaskan jenis-jenis *closure*, peralihan panel-ke-panel dalam komik, yang dibaginya dalam enam golongan, antara lain:

**a). Waktu ke waktu (*moment to moment*).**

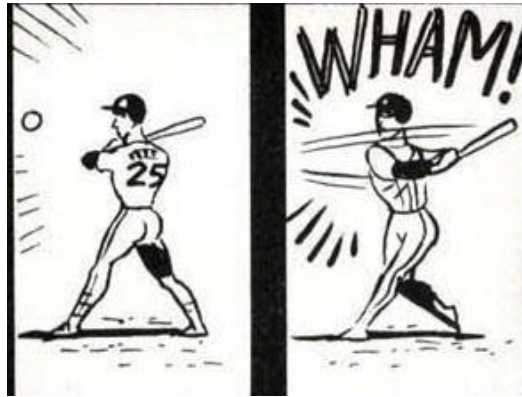
Aksi tunggal yang digambarkan dalam sebuah rangkaian momen.



Gambar 9.2 *moment to moment*  
Sumber : Scott McCloud. *Understanding Comics* (1993)

**b). Aksi ke aksi (*action to action*).**

Sebuah subyek (orang, obyek, dsb) tunggal dalam sebuah rangkaian aksi.



Gambar 10.2 *action to action*

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

**c). Subjek ke subjek (*subject to subject*)**

Serangkaian perubahan subyek yang masih dalam satu adegan, lokasi atau gagasan. Tingkat keikutsertaan pembaca diperlukan agar transisi tersebut bermakna.



Gambar 11.2 *subject to subject*

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

**d). Adegan ke adegan (*scene to scene*)**

Transisi yang membawa pembaca melintasi jarak, ruang dan waktu yang berbeda. Transisi ini memerlukan pemikiran deduktif.



Gambar 12.2 *scene to scene*  
Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

**e). Aspek ke aspek(*aspect to aspect*)**

Transisi dari satu aspek sebuah tempat, gagasan atau suasana hati ke aspek lain. Pembaca dibawa mengembara melintasi aspek tempat, gagasan dan suasana hati yang berbeda.



Gambar 13.2 *aspect to aspect*  
Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

**f). *Non sequitur***

Transisi yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya.



Gambar 14.2 *non sequitur*  
Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

Pengelompokan di atas bukanlah ilmu pasti, tetapi dapat dijadikan alat untuk mengurai seni bercerita dalam komik. Sejauh ini menurut McCloud, jenis peralihan yang paling banyak dipakai dalam komik adalah jenis kedua, yaitu aksi-ke-aksi.

#### **b. Gutter atau Parit**

*Gutter* adalah jarak yang ada diantara panel-panel dalam komik. Jarak yang tidak biasa dapat menimbulkan kesan tertentu pada pembaca.

#### **c. Balon Kata**

Balon kata memuat memuat kata-kata yang berkaitan langsung dengan tokoh komik. Ada dua jenis umum balon kata yaitu :

##### 1). Balon kata normal

Balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nadadan emosi yang normal .

##### 2). Balon kata ekspresi

Balon kata yang menunjuk ekspresi atau emosi sang tokoh saat berbicara seperti sedang marah, berteriak, takut, berbisik, bicara dalam hati dan sebagainya.

#### **d. Narasi**

Narasi adalah keterangan yang disampaikan oleh komikus untuk membantu pembaca memahami adegan atau alur cerita, dan disampaikan dalam bentuk kata-kata. Komik Jepang biasanya menggunakan lebih sedikit narasi dari komik Amerika.

#### **e. Efek**

Dalam pembuatan komik biasanya dikenal dua macam efek yakni :

##### 1). Efek Suara

Ditampilkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan bunyi tertentu. Bentuk tulisan atau *font* menyesuaikan suara atau bunyi yang diwakili.

##### 2). Efek Gerak

Efek Gerak atau garis gerak adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerak atau kecepatan.

#### **f. Tokoh**

Tokoh atau karakter adalah para pemeran yang ada dalam suatu cerita.

#### **g. Latar Belakang/Background**



Latar belakang sangat berkaitan erat dengan tema cerita dan merupakan salah satu elemen yang sulit untuk digambar. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana disekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

Adapun jenis-jenis komik yang banyak beredar dewasa adalah sebagai berikut;

## **Jenis-Jenis Komik**

### **A. Komik Strip**

Komik strip adalah komik pendek yang terdiri dari beberapa panel dan biasanya muncul di surat kabar. Komik strip biasanya bertema humor dan bergaya atau kartun karikatur.

### **B. Buku Komik**

Buku komik adalah kumpulan halaman komik yang dijilid rapi dan diterbitkan secara berkala. Di Indonesia buku komik umumnya hanya memuat satu judul saja, sedangkan di Jepang beredar dalam format satu buku yang terdiri dari beberapa judul komik. Komik jenis ini juga dikenal dengan sebutan *comic magazine*.

### **C. *Graphic Novel***

*Graphic Novel* atau novel grafis adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks dan cenderung ditujukan untuk pembaca dewasa.

### **D. *Webcomic***

*Webcomic* adalah komik yang diterbitkan melalui media internet. Kelebihan dari *webcomic* adalah semua orang dapat menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya relatif murah dan dapat diakses oleh semua orang diberbagai belahan dunia, Bahkan komik Strip, *Graphic Novel* dan komik-komik lainnya bila dipublikasikan melalui internet sudah tergolong menjadi kategori *webcomic*

#### **E. Komik Instruksional**

Komik instruksional adalah jenis komik strip yang dirancang untuk tujuan edukasi atau informasi. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat universal (bahasa gambar dan symbol). Contohnya adalah petunjuk manual pada alat- alat elektronik dan instruksi penggunaan masker oksigen pada kabin pesawat terbang.

### **6. Kartun**

Kartun (*cartoon* dalam Bahasa Inggris) berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekadar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor dan satir.

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau

kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat.

## **7. Pengertian Gambaran**

Gambaran yang berasal dari kata gambar yaitu suatu usaha untuk menampilkan atau mengilustrasikan suatu peristiwa dan keadaan yang sudah lampau, saat ini maupun waktu yang akan datang baik itu peristiwa nyata ataupun tidak nyata (fiksi) dalam berbentuk lukisan, khayalan, rekaan, deskripsi dan prediksi.

## **8. Gambaran Umum Kota Makassar**

Kota Makassar , kadang dieja *Macassar*, *Mangkasar*; dari 1971 hingga 1999 secara resmi dikenal sebagai Ujungpandang atau Ujung Pandang adalah kota terbesar di kawasan Indonesia Timur dan sekaligus ibu kota provinsi Sulawesi Selatan. Kota ini terletak di pesisir Barat Daya pulau Sulawesi, berhadapan dengan Selat Makassar.

Makassar berbatasan dengan Selat Makassar disebelah Barat, Kabupaten Kepulauan Pangkajene di sebelah Utara, Kabupaten Maros di sebelah Timur dan Kabupaten Gowa di sebelah Selatan (Atlas).

Kota ini tergolong salah satu kota terbesar di Indonesia dari aspek pembangunannya dan secara demografis dengan berbagai suku bangsa yang menetap di kota ini. Suku yang signifikan jumlahnya di kota Makassar adalah suku Makassar, Bugis, Toraja, Mandar, Buton, Jawa, dan Tionghoa. Makanan khas Makassar yang umum dijumpai seperti Coto Makassar, Roti Maros, Jalangkote, Kue Tori, Palubutung, Pisang Ijo, Sop Saudara dan Sop Konro.

Makassar memiliki wilayah seluas 175,77 km<sup>2</sup> dan penduduk sebesar kurang lebih 1,4 juta jiwa (Wikipedia, 2014).

## **9. Gambaran Umum Watak Orang Makassar**

Suku Bugis Makassar dikenal penaik darah, suka mengamuk, membunuh dan mau mati untuk sesuatu perkara, meski hanya masalah sepele saja. Apa sebab sehingga demikian? Ada apa dengan jiwa karakter suku bangsa ini?

Tidak diketahui apa sebab orang Bugis Makassar terpaksa membunuh atau melakukan pertumpahan darah, biarpun hanya perkara kecil. Jika ditanyakan kepada mereka apa sebabnya terjadi hal demikian, jarang bahkan tak satupun yang dapat menjawab dengan pasti –sehingga dapat dimengerti dengan jelas- apa penyebab ia menumpahkan darah orang lain atau ia mau mati untuk seseorang.

Ahli sejarah dan budaya menyarankan untuk mengenal jiwa kedua suku bangsa ini lebih dekat lagi dengan cara mempelajari dalil-dalil, pepatah-pepatah, sejarah, adat istiadat dan kesimpulan-kesimpulan kata mereka yang dilukiskan dengan indah dalam syair-syair atau pantun-pantunnya.

Laksana garis cahaya di gelap malam, apabila kita selidiki lebih mendalam, tampaklah bahwa kebanyakan terjadinya pembunuhan itu ialah lantaran soal malu dan dipermalukan. Soal malu dan dipermalukan banyak diwarnai oleh kejadian-kejadian yang dilatari adat yang sangat kuat. Sebut saja satu, silariang (kawin lari) misalnya, atau dalam bahasa Belanda: Schaking. Apabila seorang pemuda ditolak pinangannya, maka ia merasa malu. Lalu ia berdaya upaya agar sang gadis pujaan hati Erangkale (si gadis datang membawa dirinya kepada pemuda), atau si pemuda itu berusaha agar gadis yang dipinangnya dapat dilarikannya (silariang). Apabila hal ini terjadi, maka dengan sendirinya pihak orang tua (keluarga) gadis itu juga merasa mendapat “Malu Besar” (MateSiri’). Mengetahui anak gadisnya silariang, segera digencarkan pencarian untuk satu tujuan: membunuh pemuda dan gadis itu!

Cara ini sama sekali tidak dianggap sebagai tindakan yang kejam, bahkan sebaliknya, ini tindakan terhormat atas perbuatan mereka yang memalukan. Oleh orang Bugis Makassar menganggap telah menunaikan dan menyempurnakan salah satu tuntutan tata hidup dari masyarakatnya yang disebut adat.

Selain itu, kedua suku Bugis Makassar tersohor sebagai kaum pelaut yang berani sejak dahulu kala hingga sekarang. Sebagai pelaut yang kerap ‘bergaul’ dan akrab dengan angin dan gelombang lautan, maka sifat-sifat dinamis dari gelombang yang selalu bergerak tidak mau tenang itu, mempengaruhi jiwa dan karakter orang Bugis Makassar. Ini lalu tercermin dalam pepatah, syair atau pantun yang berhubungan dengan keadaan laut, yang kemudian memantulkan bayangan betapa watak atau sifat kedua suku bangsa itu. Contoh salah satu pantun: Takunjunga’ bangung turu’

Nakugunciri' gulingku, Kualleangna tallanga natolia. Artinya: "saya tidak begitu saja mengikuti arah angin, dan tidak begitu saja memutar kemudi saya. Saya lebih suka tenggelam dari pada kembali." Maksudnya, kalau langkah sudah terayun, berpantang surut –lebih suka tenggelam- daripada kembali dengan tangan hampa. Jadi kedua suku bangsa ini memiliki hati yang begitu keras. Tapi, benarkah begitu? Justru sebaliknya, orang Bugis Makassar memiliki hati yang halus dan lembut. Dari penjelasan di atas nampaklah bahwa kedua suku bangsa ini lebih banyak mempergunakan perasaannya daripada pikirannya. Ia lebih cepat merasa. Begitu halus perasaannya sampai-sampai hanya persoalan kecil saja dalam cara mengeluarkan kata-kata di saat bercakap-cakap, bisa menyebabkan kesan yang lain pada perasaannya, yang dapat menyebabkan kesalahpahaman. Tapi, kalau kita telah mengenal jiwa dan wataknya atau adat istiadatnya, maka kita tengah berhadapan dengan suku bangsa yang peramah, sopan santun, bahkan kalau perlu ia rela mengeluarkan segala isi hatinya –bahkan jiwanya sekalipun- kepada kita. Jika ada orang Makassar telah mengucapkan perkataan "Baji'na tau" atau "Baji'tojengi tau I Baso"(maksudnya: Alangkah baiknya orang itu atau alangkah baik hati si Baso), maka itu cukup menjadi suatu tanda, bahwa apabila ada kesukaran yang akan menimpa si Baso, maka ia rela turut merasakannya.

Ia rela berkorban untuk kepentingan si Baso. Apabila ada seseorang yang hendak mencelakai atau menghadang si Baso di tengah jalan, jika didengarnya kabar itu, maka ia rela maju lebih awal menghadapi lawan itu, meski tidak dimintai bantuannya. Ia mau mati untuk seseorang, dikarenakan orang itu telah

dipandanginya sebagai orang baik. Olehnya, orang Bugis Makassar dikenal sebagai orang yang setia, solider dan kuat pendirian. Meski tak jarang yang memplesetkan kata Makassar sebagai “Manusia Kasar”.

## 10. Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

### a. Fungsi

Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

- 1). Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
- 2). Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
- 3). Memberikan bayangan langkah kerja
- 4). Mengkomunikasikan cerita.
- 5). Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas

### b. manusia.

- 1). Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- 2). Dapat menerangkan konsep yang disampaikan

### c. Sejarah

Konsep ilustrasi bisa ditinjau kembali ke masa silam melalui lukisan dinding prasejarah dan konsep tulisan hieroglif.

Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat berlangsung pada tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Pada saat inilah banyak ilustrator yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok *Pre-Raphaelite* dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti *Arts and Crafts Movement*, *Art Nouveau*, dan *Les Nabis*. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan *Kay Nielsen*.

Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti Adobe Illustrator, *Photoshop*, *CorelDraw*, dan *CAD*. Namun ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi.

Di Indonesia, sejarah tradisi ilustrasi dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan



berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan.

## B. Kajian Sumber Penciptaan

Pada bagian ini memuat tentang referensi yang digunakan Pencipta dalam menciptakan karya. Adapun karya yang menjadi referensi adalah sebagai berikut:

### 1. Kartun Benny & Mice: Jakarta Atas Bawah

#### a. Deskripsi karya Kartun Benny & Mice



Gambar 15.2 Benny and Mice

#### Sumber :

**Komikus/Kartunis:** Benny Rachmadi & Muh. Misrad

**ISBN:** 978-979-26901-8-7

**Tahun Terbit:** 2008

**Ukuran:** 21 x 14 cm, viii + 136 halaman

**Harga:** Rp. 30000

**Sinopsis :**

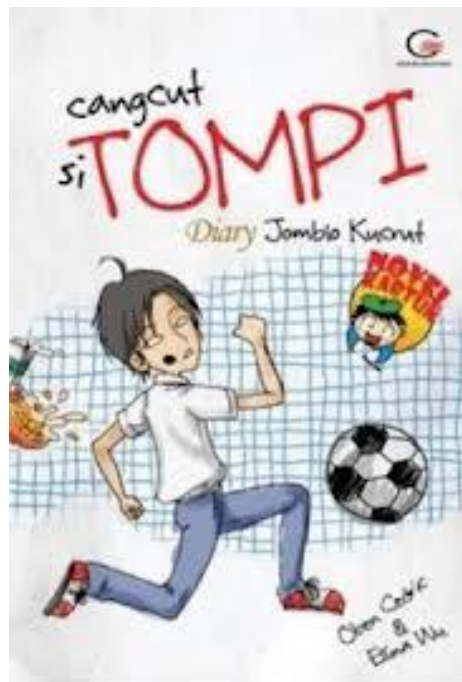
Saat datangnya sukses sering terjadi secara misterius atau tidak terduga. Itu pula yang terjadi dengan terbitnya buku Kartun Benny-Mice: Jakarta Luar Dalem, yang kemudian diikuti dengan Talk About Hapé. Semuanya terjual laris dalam jumlah puluhan ribu eksemplar. Kenapa kehebohan baru berlangsung pertengahan terakhir tahun lalu yang kemudian berlanjut hingga kini? Momenlah yang menangkap keunikan mereka dan memadankannya dengan kondisi sosial masyarakatnya. “Kehebohan” itu terungkap diberbagai segi dan tempat. Komentar di internet semakin marak. Di media cetak dan elektronik biasa, juga muncul beragam tanggapan. Penyedia jasa layanan telpon selularpun tidak mau ketinggalan. Kartun-kartun yang termuat dalam Jakarta Luar Dalem bisa diunduh lewat telpon selular. Buku ini merupakan “kelanjutan” dari Jakarta Luar Dalem.

**b. Daya tarik**

- 1) Banyak berisi keritik dan sentilan namun tidak bermaksud untuk menggurui
- 2) Mengangkat realita tentang ibu kota
- 3) Kemampuan mereka sebagai pengamat sosial boleh jadi sama dengan pengamat sosial pada umumnya. Bedanya mereka sebagai pengamat sosial menyajikan humor-humor segar yang berisi dan mempunyai kekayaan makna dalam setiap amatan sosialnya.

## 2. Cangcut si Tompi

### a. Deskripsi karya Cangcut si Tompi



Gambar 16.2 Cangcut si Tompi

### Sumber:

**Penulis:** Oben Cedric dan Ellina Wu

**Judul:** Cangcut si tompi

**ISBN:** 9786028260848

**Tahun Terbit:** 2010

**Ukuran:** 130x190mm, viii + 224 halaman

**Kategori:** Life Style

**Harga:** Rp. 30000

Sinopsis :

Apa jadinya kalo Si Gokil Oben Cedric, penulis serial Toilet Songong yang kesohor itu berpadu dengan Si 'Ringan Tangan' Ellina Wu? Wow! Sebuah buku bergenre Novel Kartun lahir. Cangcut (Catatan Kucrut) Si Tompi adalah sebuah kisah tentang masa remaja yang aduhai dari Si Jomblo bertompel sexy. Ada kisah cinta segi tiga patah kaki, persahabatan tanpa pandang bule, dunia bersekolah dan ekskulnya yang lebay... pokoknya seru deh!

b. Dayatarik

- 1) berisi cerita tentang realita remaja masakini yang sebagian besar pernah kita alami juga.
- 2) Penggambaran yang ekspresif, lucu dan kocak.

### **BAB III**

#### **METODE PERANCANGAN KARYA**

## **A. Perencanaan Konsep Kreatif dan Teknis**

### **1. Strategi Perancangan**

#### **a. Fakta Perancangan**

Fakta – fakta yang menjadi kunci dalam desain komunikasi visual ini adalah :

- 1 Buku komik yang berisi tentang kota Makassar belum ada.
- 2 Penggambaran cerita dalam bentuk komik kartun selalu menarik perhatian pembaca.
- 3 Penggemar komik kartun di Indonesia sangat banyak.

#### **b. Target Penciptaan**

##### **1). Sasaran Primer**

- a. Demografi : Pelajar, anak-anak, remaja
- b. Geografi : Terutama yang bermukim di Makassar
- c. Psikografi : Menyukai hal-hal yang berhubungan dengan seni

##### **2). Sasaran Sekunder**

Masyarakat yang gemar mengoleksi buku-buku komik tokoh.

### **2. Strategi Desain Visual**

Konsep visual yang akan ditampilkan dalam cerita komik ini adalah menampilkan realita tentang kota Makassar dengan mengangkat 4 karakter utama yang memiliki sifat dan watak yang berbeda-beda.

Komik ini bersifat mengeritik namun tidak bermaksud untuk menggurui, karena dengan kepolosan dan kejujuran karakternya menjadikan cerita ini menjadi lucu.

Bentuk buku ukuran 17 x 11 cm dengan banyak halaman sekitar 100 halaman. Judul dari buku komik yang dirancang adalah Makassar dulu Makassar sekarang. Dengan sampul yang berlatar putih dengan desain gambar ke 6 karakternya beserta ilustrasi kota Makassar, dengan jenis huruf yang didesain khusus untuk judul komik.

## **B. Masalah Yang Hendak Dikomunikasikan**

Menceritakan tentang social, budaya dan adat yang saling tumpang tindih namun tetap sejalan serta meneropong perubahan yang dilakukan kota Makassar dalam waktu beberapa tahun dan melihat apa saja perbedaanya.

## **C. Pendekatan Visual**

pendekatan yang dimaksud adalah pendekatan yang bersifat emosional sehingga pembaca dapat menilai tentang situasi dan kondisi di kota Makassar dengan hanya membaca komik tersebut, dengan berupaya mengangkat tema-tema lokal yang digambarkan dengan gaya kartun dan sedikit mengambil latar dari Kota Makassar yang bertujuan untuk menarik minat pembaca secara Visual

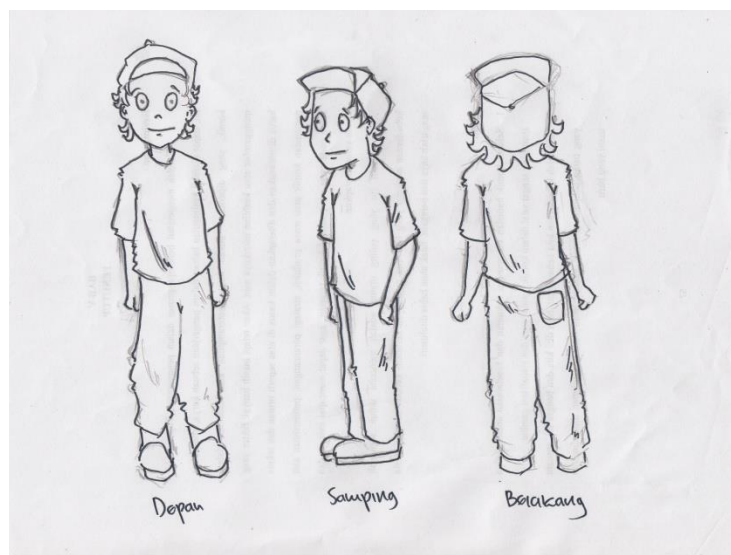
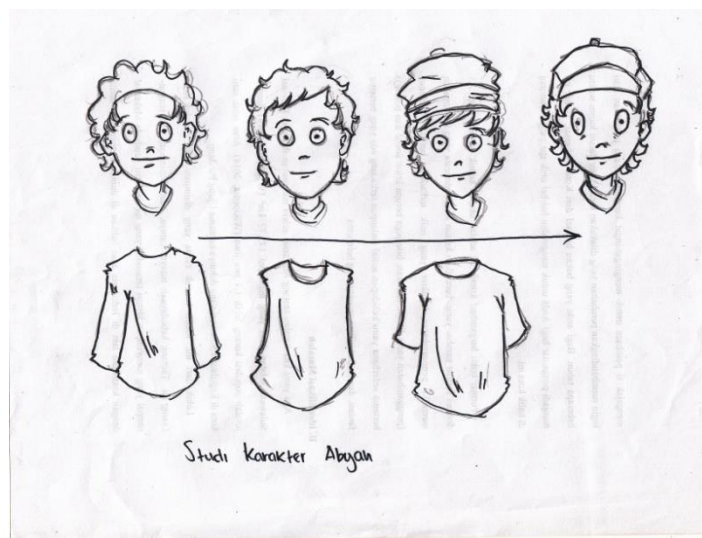
#### **D. Sketsa Studi Karakter Komik**

Dalam perancangan komik terlebih dahulu menyiapkan karakter yang akan berperan didalamnya, berikut ini adalah beberapa sketsa studi karakter yang hasil akhirnya akan digunakan dalam tokoh komik yang akan dibuat

##### **1). Abyan**

Penggambaran, sketsa studi karakter Abyan pada karakter kartun

Abyan digambarkan sebagai anak simpel memakai tutup kepala dan memakai baju kaos oblong dan rambut ikal.



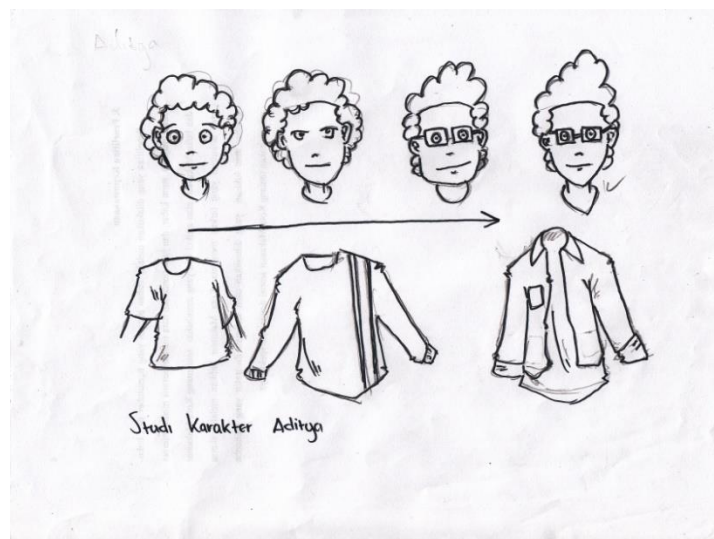
Gambar 1.3 Sketsa Studi Karakter Abyan  
(Ilustrasi Oleh Andika Setiawan)



## 2). Aditya

Penggambaran, sketsa studi katakter Aditya pada karakter kartun

Aditya divisualkan sebagai tokoh yang cerdas berpenampilan rapih,dan berkacamata dengan rambut kriting.

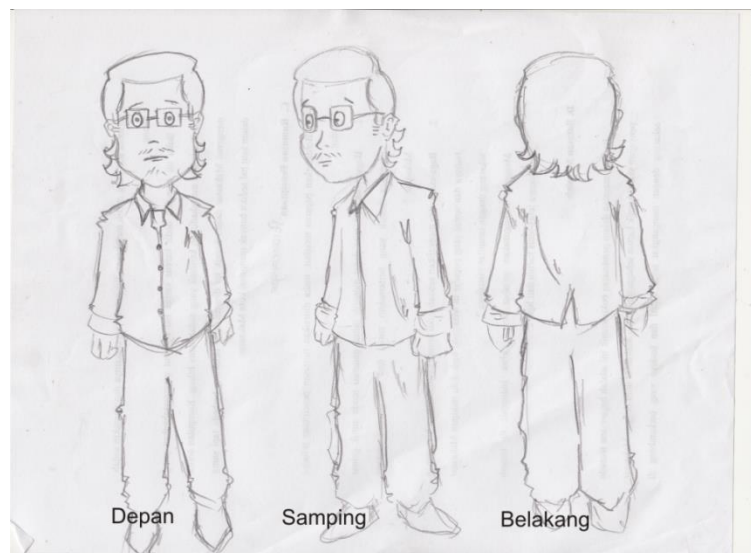
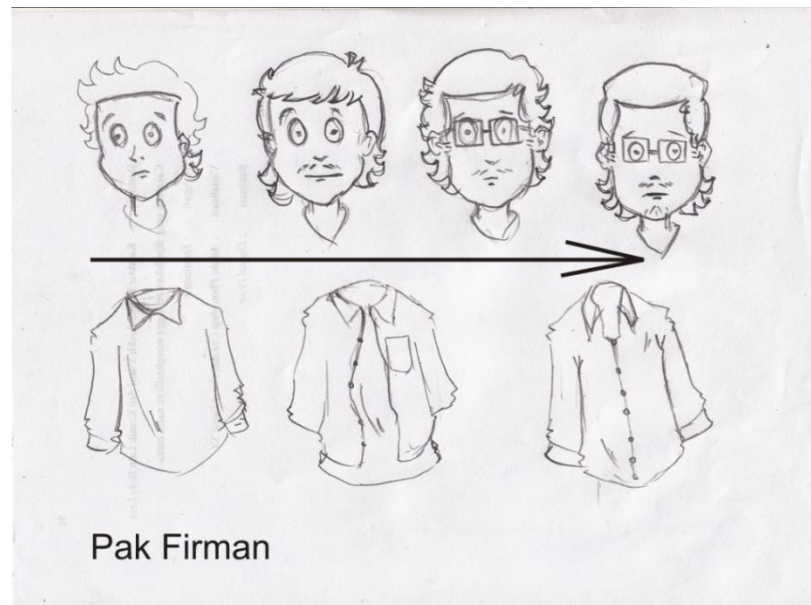


Gambar 2.3 Sketsa Studi Karakter Abyan  
(Ilustrasi Oleh Andika Setiawan)

### 3). Pak Firmana

Penggambaran, sketsa studi katakter Pak Firman pada karakter kartun.

Pak Firman digambarkan sebagai orang yang berkpribadian baik, berpenampilan rapih dan penyabar dengan tatan rambut ikal

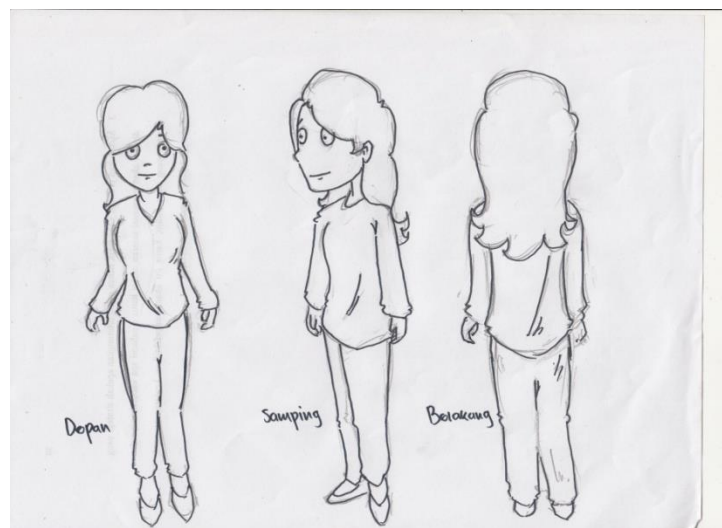
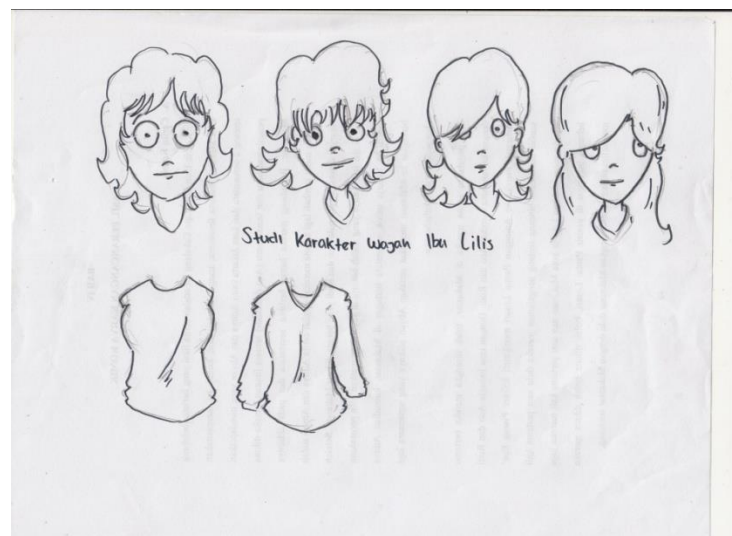


Gambar 3.3 Sketsa Studi Karakter Pak Firman  
(Ilustrasi Oleh Andika Setiawan)

#### 4). Ibu Lilis

Penggambaran, sketsa studi katakter Pak Firman pada karakter kartun.

Ibu Lilis digambarkan sebagai ibu rumah tangga dengan penampilan yang simpel dengan rambut sedikit bergelombang dengan berpakaian baju lengan panjang.



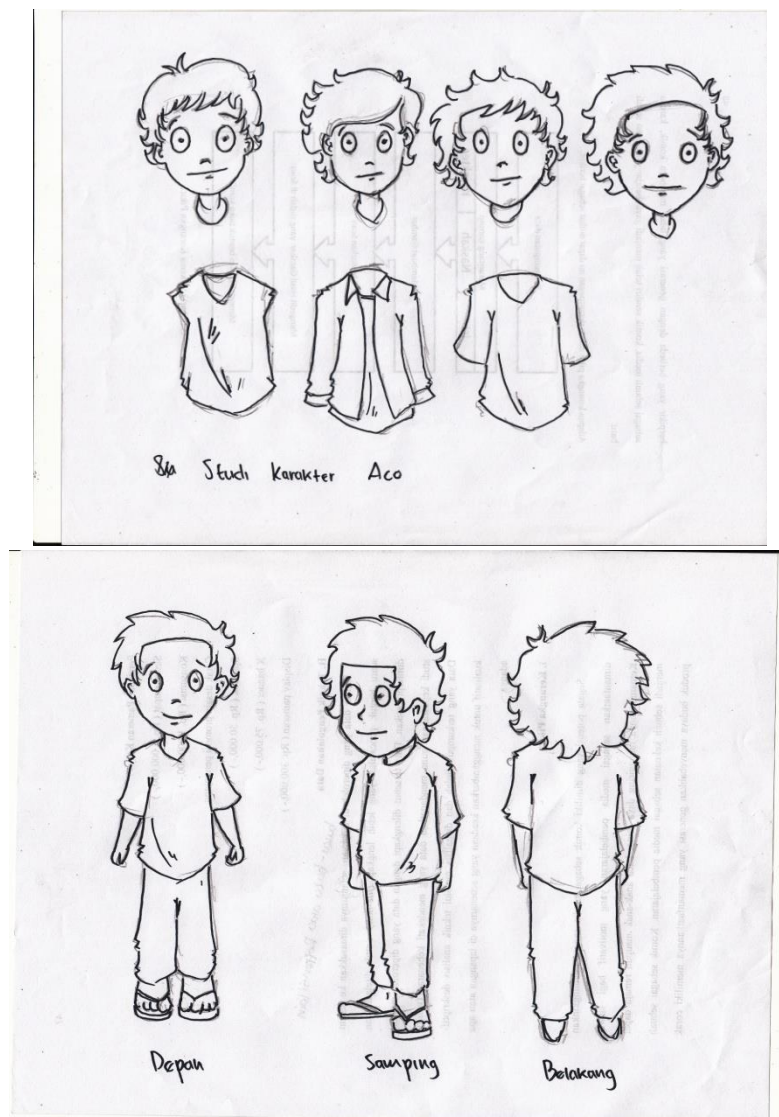
Gambar 4.3 Sketsa Studi Karakter Ibu Lilis

(Ilustrasi Oleh Andika Setiawan)

### 5). Aco

Penggambaran, sketsa studi katakter Aco pada karakter kartun.

Aco digambarkan sebagai anak pengamen dengan dandanan apa adanya, serta potongan rambut yang urak-urakan dengan baju kaos oblong yang Ia kenakan

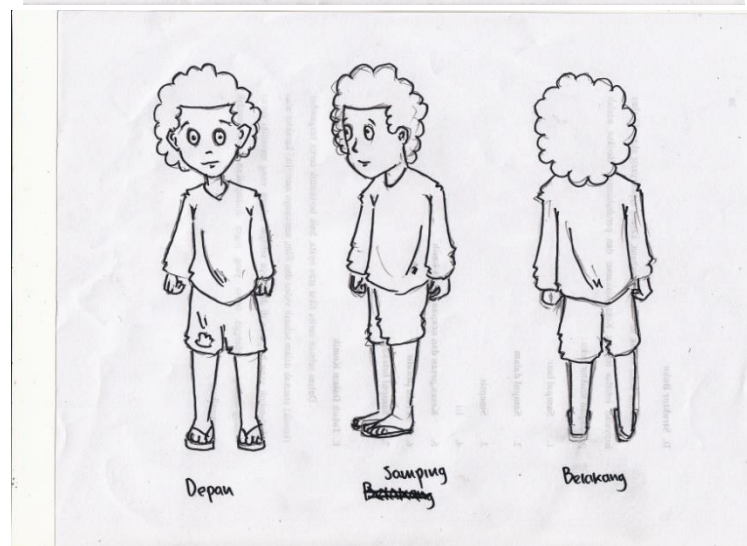
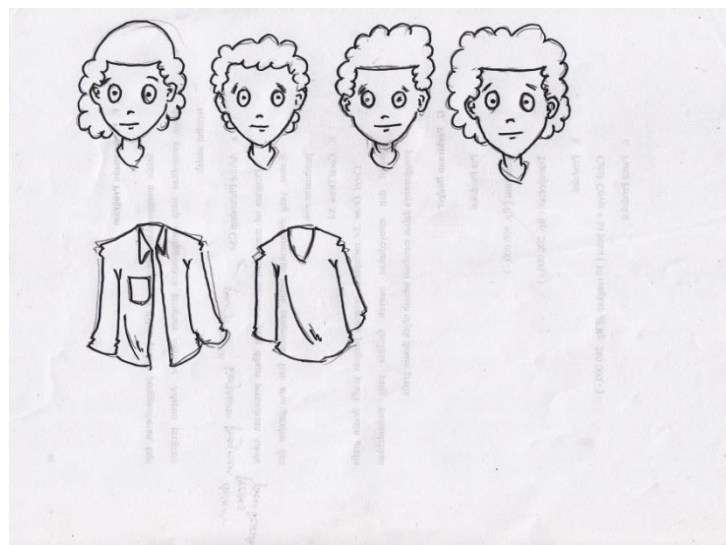


Gambar 5.3 Sketsa Studi Karakter Aco  
(Ilustrasi Oleh Andika Setiawan)

## 6). Rudi

Penggambaran, sketsa studi katakter Rudi pada karakter kartun

Rudi digambarkan sebagai anak pedagang kakilima dengan penampilan yang berantakan dengan rambut keribo dan menggunakan celana pendek



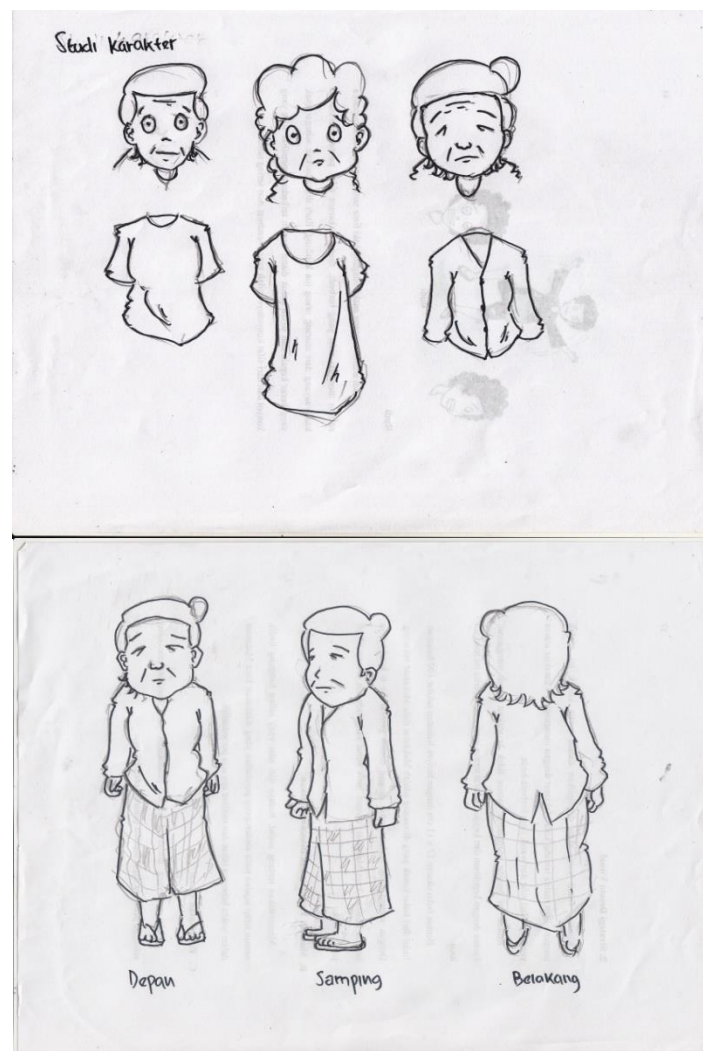


Gambar 2.3 Sketsa Studi Karakter Rudi  
(Ilustrasi Oleh Andika Setiawan)

7). Dg. Muna

Penggambaran, sketsa studi katakter Dg.Muna pada karakter kartun.

Dg.Muna digambarkan sebagai nenek-nenek yang sudah sangat tua dengan rambut diikat kodek serta memakai baju kebaya dan sarung kotak-kotak



Gambar 2.3 Sketsa Studi Karakter Dg.Muna

(Ilustrasi Oleh Andika Setiawan)

Berdasarkan sketsa studi karakter diatas hasil akhir atau desain terpilih pada sketsa diatas akan dijadikan tokoh dan karakter yang berperan dalam komik

#### **E. Ide Cerita**

Dalam perancangan komik ini banyak hal-hal yang memacu dan menjadi ide-ide dalam penyusunan cerita dalam komik, baik itu berkaitan tentang fenomena, ruang, komunitas dan kuliner yang ada di Kota Makassar yang sampai sekarang eksistensinya masih terjaga.

Dengan melihat latar belakang Kota Makassar yang kian sekarang mengalami banyak perubahan dari dulu hingga sekarang dan kepadatan penduduk yang juga semakin bertambah. Dengan kepadatan penduduknya. Kota Makassar semakin banyak memiliki keragaman budaya dan sosial yang saling tumpang tindih, namun masih banyak juga hal-hal yang masih memiliki eksistensi di Kota Makassar contohnya Bagian pertama,

Komunitas. Sekelompok masyarakat yang memiliki ketertarikan khusus terhadap sesuatu dan memiliki sifat khas. The Macz Man (klub supporter PSM), Waria Karebosi, Tukang Becak, dan Payabo (pemulung) adalah beberapa kumpulan yang ada di Makassar. dalam komik ini mencoba menceritakan bagaimana kehidupan orang-orang yang berada di suatu komunitas tertentu. Waria Karebosi misalnya, sekumpulan waria yang menjadikan Lapangan Karebosi sebagai tempat ‘mangkal’ dan memiliki bahasa-bahasa kode yang hanya diketahui oleh sesamanya.

Bagian kedua, Kuliner. Makassar terkenal dengan bermacam kulinernya, mulai dari Pallubasa, Coto Makassar, Es Poteng, Sarabba, Jalangkote, Ballo', dan masih banyak lagi macam jajanan makanan dan minuman yang dijajakan di Makassar.

Bagian ketiga, Fenomena. Gejala atau kejadian luar biasa yang lambat laun menjadi suatu hal yang rutin terjadi di Makassar. Iring-iringan mayat, bahasa prokem, tawuran antarkelompok, massiara adalah beberapa fenomena yang sering terjadi di masyarakat kota Makassar—dan mungkin hanya ada di Makassar. Kata japrut (jappa paruntang—berjalan tak tentu arah), limbi', pete-pete, atau jalkot mungkin hanya akan ditemukan di tengah masyarakat Makassar saja.

Bagian terakhir, Ruang. Tempat yang merupakan penanda kota, seperti Benteng Somba Opu, Lapangan Karebosi, Pantai Losari, Nusantara, sampai Pasar Cidu. Tempat-tempat yang memiliki kisah tersendiri.

Dengan adanya hal-hal tersebut yang mengilhami dari ide cerita dalam pembuatan komik yang bertemakan cerita lokal, maka langkah selanjutnya yaitu menyusun cerita yang akan dimainkan dalam komik, walaupun cerita dalam komik adalah fiksi namun 4 hal yang menjadi ide cerita dalam komik ini yaitu fonomena, ruang, komunitas, da kuliner masih banyak kita jumpai dan hingga sekarang eksistensinya masi terjaga.

## **F. Struktur Buku**



Struktur buku komik ini cukup sederhana, karena aspek yang akan dibahas hanyalah sebatas tentang Kota Makassar dan perubahannya. Berikut adalah pembagian struktur buku :

1. **Sampul luar**
2. **Sampul dalam**
3. **Sinopsis**
4. **Isi**
5. **Kesan,pesan dan ucapan terima kasih**
6. **Profil penulis**
7. **Sampul belakang**

#### **G. Perencanaan Program**

Selain menggunakan cara manual dalam proses penggambaran, tapi dalam pengeditan tetap menggunakan program *software*. Adapun program tersebut adalah :

a. Adobe Photoshop CS4

Program ini merupakan *software* yang dibuat perusahaan *Adobe System*, yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Dalam proses perancangan komik, *software* ini digunakan untuk proses pewarnaan pada desain sampul komik.

b. Corel Draw X4

*Corel Draw X4* merupakan program pengolah grafik desain grafis intuitif dan menyediakan banyak fasilitas yang memudahkan penggunaanya dalam membuat sebuah objek desain grafis. Dalam proses perancangan komik software ini digunakan sebagai pemecah gambar dari format JPG kemudian diubah atau di *trenching* sehingga file dapat diedit sesuai dengan keinginan dan program ini juga digunakan dalam proses *skintoon* pada gambar yang akan dimasukkan dalam komik sehingga tampilan visual pada komik lebih menarik.

#### **H. Teknik Pengolahan Data**

Semua data yang diperoleh, selanjutnya dimasukkan ke dalam suatu bentuk pencatatan yang lebih lengkap (*file-note*) untuk ditelaah dan diinterpretasikan. Data tersebut dilengkapi dengan data yang diperoleh melalui studi kepustakaan guna mendapatkan data yang mendekati kebenaran (*valid*). Data yang terkumpul diolah dan dianalisis melalui teknik analisis deskriptif-kualitatif untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya di lapangan atau apa adanya.

#### **I. Kerangka Pikir**

Segala potensi yang dimiliki komik sebagai media sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi siswa. Kemampuannya menggiring daya minat baca anak-anak maupun remaja dapat menjadi sebuah kekuatan sebagai media pembelajaran. Komik sebagai sebuah produk budaya menyebabkan generasi yang memanfaatkannya memiliki corak

berpikir yang berbeda dengan generasi yang tidak membaca komik, karena sebagai sebuah media, komik sendiri telah menjadi gaya belajar yang sama sekali baru.

Adapun kerangka pikir dalam perancangan ini dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3 : Skema Kerangka Pikir

## BAB IV

### HASIL PERANCANGAN KARYA KOMIK

#### A. Judul Komik

Judul komik dalam perancangan komik bergaya lokal ini adalah Lain Bolu Lain Cakalang (lain dulu, lain sekarang). Memilih menggunakan pantun dalam komik ini beralasan karena secara umum masyarakat Makassar sudah banyak tahu tentang arti kata Lain Bolu Lain Cakalang, jadi tidak secara langsung judul komik tersebut sudah mewabah ditengah-tengah masyarakat dan tidak terkesan kaku kemudian mungkin mempermudah mempublikasikan komik tersebut kepada para pembaca. Alasan saelanjutnya yaitu kata Lain Bolu Lain Cakalang atau lain dulu lain sekarang, memang dalam penggambaran cerita dalam komik ini tentang perbedaan antara Makassar dulu dengan Makassar sekarang

## **B. Cerita Komik**

Komik Lain Bolu Lain Cakalang ini adalah cerita fiksi yang berlatar belakang kota Makassar beserta fenomena, tempat dan lain-lain, komik ini menceritakan tentang 2 bersaudara dari kota Jakarta yaitu Aditya dan Abyan yang mendapatkan pengalaman baru dan teman baru (Aco dan Rudi) semasa liburan mereka dikota Makassar. Berhubung mereka hanya berlibur sementara dan pada akhirnya mereka mesti kembali lagi kekota mereka, singkat cerita Aditya dan Abyan sudah beranjak dewasa begitu pula Aco dan Rudi yang berada di kota Makassar. Setelah itu, di sisi lain Aditya yang sudah bekerja di Jakarta ditugaskan oleh perusahaan tempat ia bekerja untuk sementara bertugas di Makassar, kemudian Aditya berangkat ke Makassar mengikut sertakan Abyan adiknya yang sementara lagi libur semester diperkuliahannya.

Saat perjalanan setiba mereka di Makassar, tidak disangka mereka bertemu dengan kawan lama mereka, Aco dan Rudi. Dengan rasa bahagia Aco dan Rudi mengajak mereka ke Anjungan Pantai Losari menikmati kuliner Pisang Epe' sambil berbincang-bincang tentang pengalaman mereka dulu saat pertama kali mereka menginjakkan kaki di kota Makassar dan saat pertama kali mereka juga bertemu berempat di pesisir Pantai Losari, boleh dikata boleh dikata mereka menceritakan dan membandingkan Makassar dulu dengan Makassar sekarang, karena menurut mereka banyak yang sudah berubah dan jelas berbeda, namun masih banyak pula fenomena-fenomena yang kini sekarang masih terjaga eksistensinya di kota Makassar contoh kecil yang mereka dapatkan yaitu iring-iringan mayat yang lumayan anarkis di jalan ketika mengantar Al-marhum ke pemakaman dan masih banyak lagi kejadian-kejadian yang mereka ceritakan yang menjadi pengalaman yang takterlupakan selama mereka di kota Makassar.

### **C. Tokoh Dalam Komik (Desain Karakter yang terpilih)**

Dalam sebuah cerita fiksi atau nyata, baik berbentuk cerita bergambar (komik) ataukah dalam sebuah video dan film, semuanya memiliki karakter atau tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya sebagai subyek yang memiliki peran masing-masing sehingga cerita yang ingin disampaikan lebih mudah tersampaikan.

Berikut ini adalah tokoh-tokoh yang berperan dalam komik ini :



Gambar 1.4 Karakter Aditya  
(ilustrasi : Andika Setiawan)

### **Aditya**

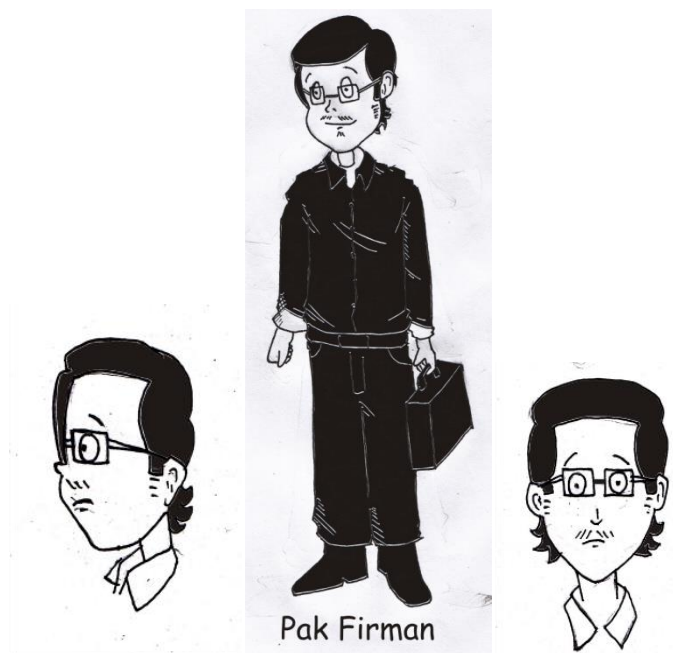
Dalam cerita komik ini Aditya digambarkan sebagai kakak dari Abyan, berbeda dengan Abyan, Aditya memiliki sifat lebih dewasa dan kritis, dengan sifatnya yang kritis atau rasa keingintahuan yang tinggi ia selalu mempertanyakan apapun yang menurutnya aneh atau unik hingga betul-betul mendapatkan jawaban yang menurutnya masuk akal.



Gambar 2.4 Karakter Abyan  
(ilustrasi : Andika Setiawan)

### **Abyan**

Abyan adalah si bungsu, anak dari pak Firman dan ibu Lilis, dalam cerita komik ini Abyan merupakan anak yang manja dan ceroboh yang sering membuat susah orang-orang di rumah karena ulahnya namun Abyan juga memiliki sifat yang ramah.

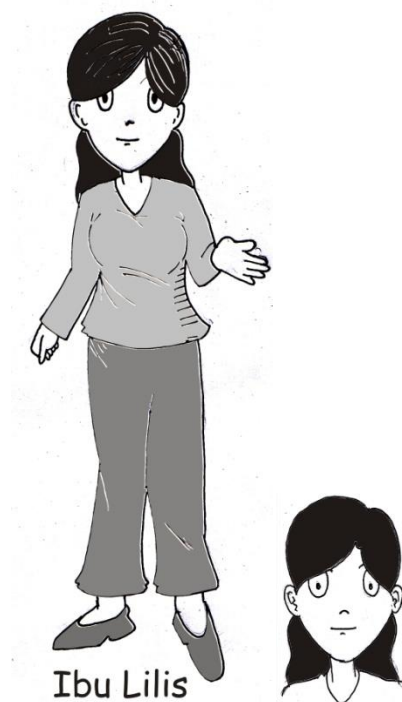


Gambar 3.4 Karakter Pak Firman  
(ilustrasi : Andika Setiawan)

### **Pak Firman**

Pak Firman adalah ayah dari Aditya dan Abyan, pak Firman di sini digambarkan sebagai sosok seorang ayah yang baik bagi ke dua orang anaknya namun ia terkadang stress dan pusing karena ulah ke dua nak lelakinya namun pak Firman hanya bisa berfikir positif atas semua tingkah laku anak-anaknya.

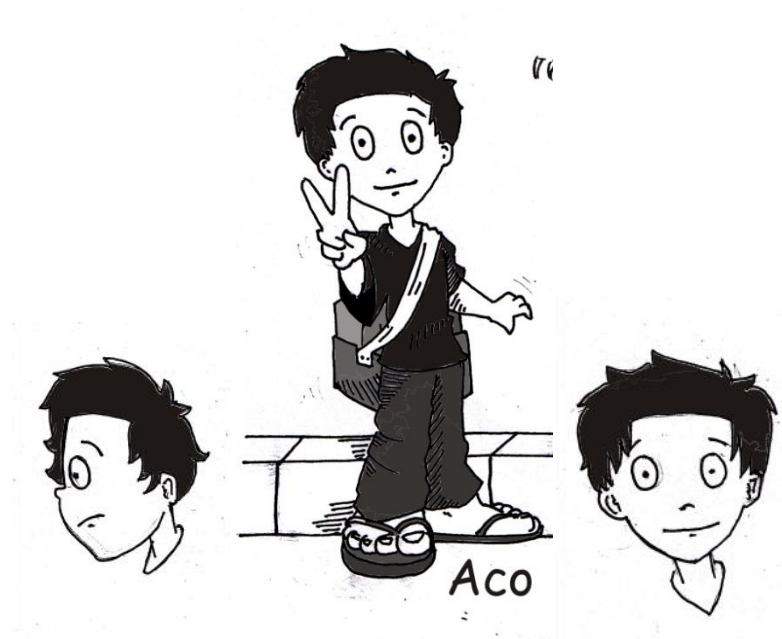




Gambar 4.4 Karakter Ibu Lili  
(ilustrasi : Andika Setiawan)

### **Ibu Lili**

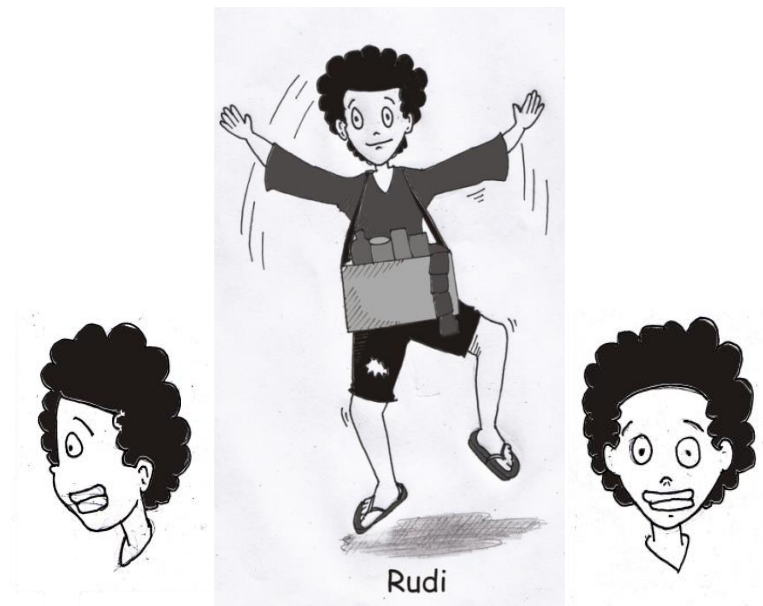
Di dalam cerita komik ini, ibu Lili sebagai ibu dari Aditya dan Abyan di sini ibu Lili digambarkan sebagai seorang ibu rumah tangga dan paling dekat dengan anak-anaknya, sama dengan pak Firman ibu Lili terkadang dibuat pusing atas ulah kedua anaknya yang boleh dikata hyper aktif.



Gambar 5.4 Karakter Aco  
(ilustrasi : Andika Setiawan)

### **Aco**

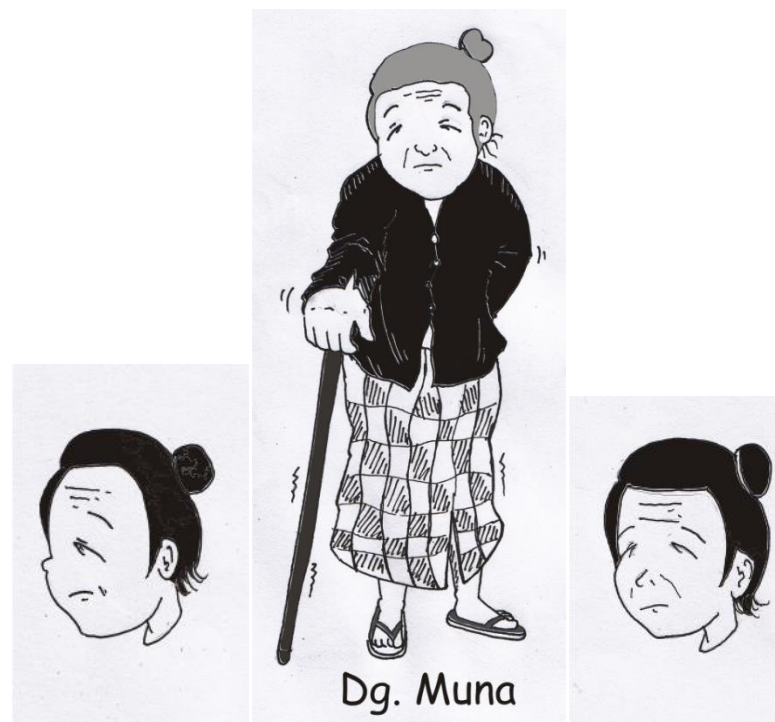
Aco adalah seorang pedagang kaki lima yang sering berjualan di daerah pantai Losari, Benteng For Rotterdam dan terkadang di lapangan Karebosi Aco hidup bertiga bersama sepupu dan neneknya yang sudah tua, di sini digambarkan Aco sebagai anak pekerja keras demi memenuhi kebutuhan sehari-hari.



Gambar 5.4 Karakter Rudi  
(ilustrasi : Andika Setiawan)

### **Rudi**

Rudi adalah seorang anak pedagang kaki lima sama seperti Aco sepupunya namun memiliki sifat yang berbeda, mungkin karena tidak pernah merasakan kasih sayang dari seorang orang tua kandung, Rudi digambarkan sebagai anak yang keras kepala dan susah untuk diatur namun terkadang memiliki sifat yang konyol dan dari sifat konyolnya inilah yang membuat Aco sering tertawa.



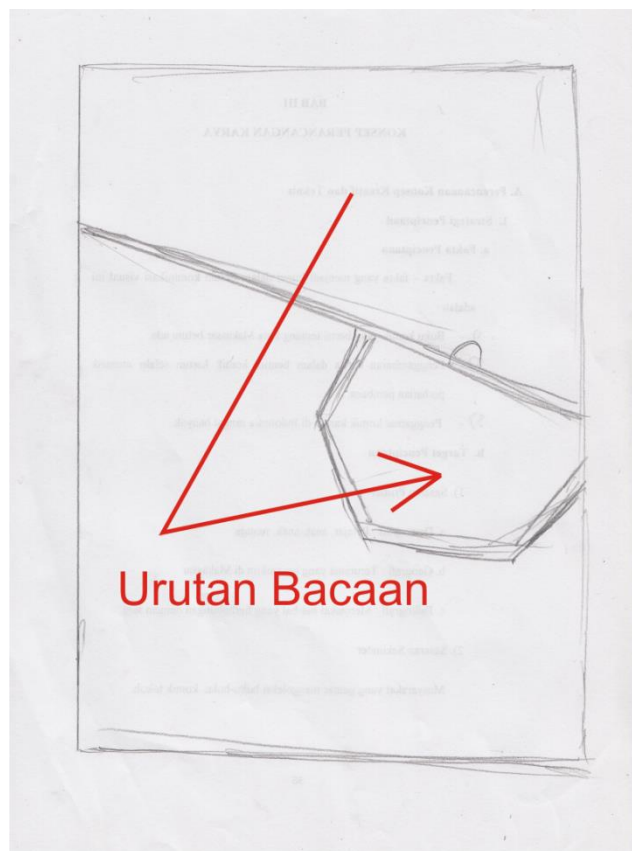
Gambar 6.4 Karakter Dg. Muna  
(ilustrasi : Andika Setiawan)

### **Dg.Muna**

Dalam cerita Komik ini Dg.Muna digambarkan sebagai sosok wanita tua pekerja keras, di sini Dg.Muna sebagai nenek dari Aco dan Rudi, iya yang merawat Aco dan Rudi dari kecil walaupun Dg.Muna adalah seorang janda tua tapi dari dulu iya sanggup merawat dan menyayangi kedua cucunya walaupun terkadang menyusahkan.

#### D. Panel Komik

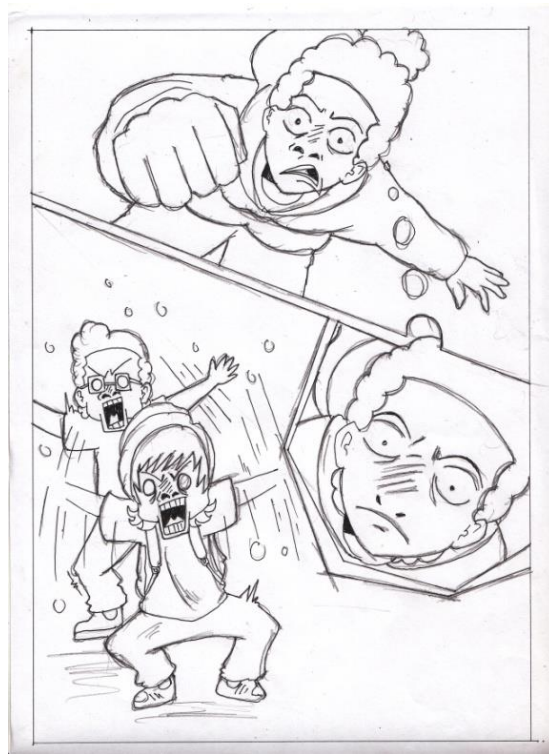
Proses awal dalam perancangan komik ini adalah pembuatan sketsa perencanaan tata letak pada panel komik. Hal ini sangat penting karena dapat menentukan *angle camera* karakter pada panel, tata letak narasi dan teks dialog. Proses ini dilakukan agar memudahkan proses berikutnya.



Gambar 7.4 Sketsa *layout*

### E. Gambar Manual

Setelah proses *layout* selesai kemudian masuk keproses sketsa manual. Proses ini dikerjakan menggunakan pensil HB dan 2B pada kertas A4 yang berbobot 150 gram. Alasan dipilihnya kertas yang tebal agar tidak tembus ketika proses *tracing*. Setelah sketsa pensil terlihat jelas kemudian masuk ke proses *tracing* atau menebalkan sketsa pensil menggunakan Drawing Pen 0,1, 0,2 dan 0,3. Langkah berikutnya adalah menghapus bagian pensil yang tersisa agar lebih rapih.



Gambar 7.4 Sketsa gambar manual

### F. Proses Digital

Masuk ke proses digital, setelah selesai gambar manual lalu dipindai agar formatnya berubah dari kertas menjadi digital agar dapat dibuka oleh *software* yang dibutuhkan oleh proses berikutnya. Berikutnya dilakukan proses *Screentone* menggunakan *software Adobe Photoshop* atau *Corel Draw*, *Screentone* adalah teknik pewarnaan dalam komik yang berupa kumpulan titik-titik yang sejajar, semakin banyak titiknya, warnanyapun semakin pekat. Proses ini memakan waktu yang cukup lama karena seluruh halaman harus melalui proses ini sehingga gambar pada komik nampak lebih hidup. Gradasi yang dibuat pada komik bersifat minimalis agar konsep klasiknya tidak hilang. Dan yang terakhir pemberian balon kata, kotak narasi, dan memasukan dialog pada komik.



Gambar 8.4 Hasil *tracing*



Gambar 9.4 Hasil *Screentone* dan pemberian balon kata

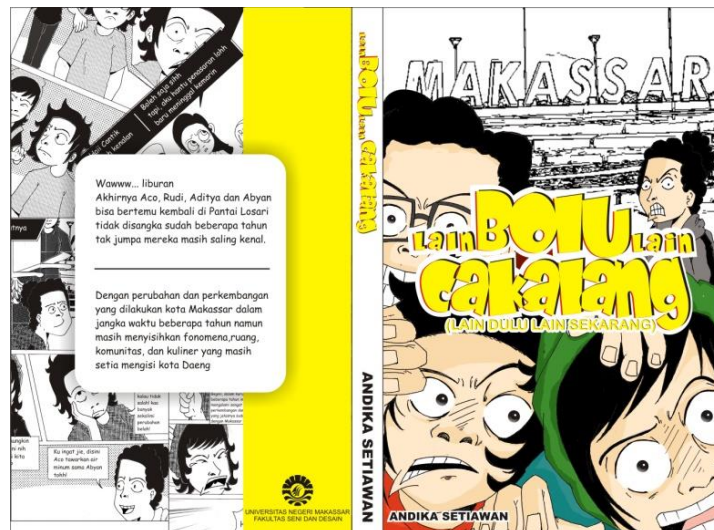
## G. Penjelasan Karya

### 1. Cover

Sampul atau *cover* merupakan salah satu elemen dalam komik yang mempunyai peran penting, karena sampul adalah seni yang mempengaruhi faktor pembelian di tempat selain promosi. *Cover* yang bagus adalah *cover* yang menggambarkan isi komik buku tersebut, tanpa harus melihat isinya. Untuk *cover* depan, penulis menampilkan 4 karakter utama dengan latar belakang atau *Background* bertuliskan Makassar dengan warna hitam putih, kemudian judul komik menggunakan *font Baby Kruffy* berwarna kuning



terang serta diberi kontur merah dan hitam lalu ditambahkan *Outline* putih tebal sebagai penegasnya agar judul komik lebih nampak



Gambar 10.4 Sampul komik

Ukuran	: 11.5 cm x 17 cm
Media/ Bahan	: Ivory paper 210 gr. Laminasi
Ilustrasi	: 4 Karakter utama
Tipografi	: Baby Kruffy 61 pt
Visualisasi	: Adobe Photoshop CS4, CorelDraw X4
Realisasi	: Digital Print

## 2. Halaman Isi

Ukuran	: 11.5 cm x 17 cm
Media/ Bahan	: Hvs 80 gram
Tipografi	: Comic saint ukuran 7 – 12 pt
Visualisasi	: Adobe Photoshop CS4, CorelDraw X4
Realisasi	: Digital Print

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Setelah mengetahui beberapa proses dalam penggarapan Tugas Akhir ini, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengerjaan sebuah karya, khususnya komik, yang diperlukan bukan hanya keterampilan atau keahlian dalam menggambar atau keahlian tekniknya saja. Akan tetapi masih banyak faktor yang harus direncanakan dan diterapkan. Dalam perancangan komik bergaya lokal mesti didalamnya mengandung unsur-unsur daerah yang identik dengan Kota Makassar atau peristiwa dan fenomena yang kerap terjadi disekitar masyarakatnya, jika perlu mengembangkan cerita-cerita fiksi atau super hero dan cerita misteri atau legenda namun mengandung unsur-unsur kebudayaan didalamnya yang menjadi cerminan dari identitas bangsa, sehingga komik lokal tetap bisa bersaing dengan komik-komik luar, dengan maksud mempertahankan ciri kartun khas Indonesia maka dalam perancangan komik “Lain Bolu Lain Cakalang” tetap menggunakan Kartun bergaya lokal dengan tujuan untuk memperkenalkan kembali kartun Indonesia.

Dalam kasus di atas seperti urutan dan teknis pembuatan komik atau masa produksi, strategi perancangan, perencanaan alat bantu pada masa pra produksi komik tersebut, agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan.

Selain itu yang paling utama adalah mencoba untuk menggali kebudayaan nasional yang bila kita renungkan kembali, kebudayaan Indonesia sangatlah kaya dan beragam, tidak akan habis ditelusuri.

**B. Saran**

1. Sebuah komik haruslah mempunyai kekuatan dan keselarasan antara kedua *item* yang sangat vital dalam komik, yaitu cerita dan visualisasi gambar.
2. Jadikanlah kebudayaan kita kebanggaan bagi diri kita dan bangsa ini, sesuatu yang using belum tentu rusak, bahkan lebih baik kita nikmati dibandingkan suatu yang baru.
3. Melakukan promosi yang tidak hanya memperhitungkan apakah strategi yang dipakai akan mengenai sasaran, tetapi harus dipahami apa kebutuhannya dan siapa yang akan dituju, karna itu akan mengefektifkan kegiatan promosi, hingga tujuan promosi bisa tercapai.

**RIWAYAT HIDUP**



Andika Setiawan lahir di Makassar 12 Januari 1992 merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, putra dari pasangan Baharuddin dan Ramlah. Jenjang pendidikan dimulai dari sekolah dasar di SD INPRES TINGGIMAE Sungguminasa, berijaza tahun 2003, kemudian melanjutkan sekolah ke SMPN 4 Sungguminasa dan selesai pada tahun 2006, lalu melanjutkan pendidikan di sekolah SMK Negeri 2 SOMBA UPU yang tamat pada tahun 2009. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Negeri Makassar (UNM), Fakultas Seni dan Desain dengan menggeluti program studi Desain Komunikasi Visual (DKV).